

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



# **APLIKASI PEMBAYARAN UANG SEKOLAH BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN PAYMENT GATEWAY**

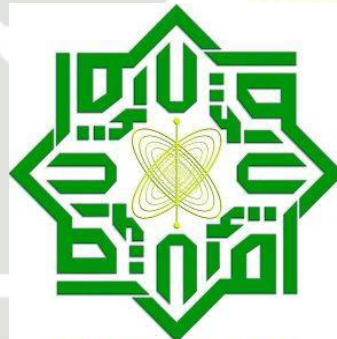
## **TUGAS AKHIR**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik  
Pada Jurusan Teknik Informatika

Oleh:

**MUHAMMAD RIZKY ASYARI**

**11551100704**



UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM**

**RIAU**

**2021**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**LEMBAR PERSETUJUAN****APLIKASI PEMBAYARAN UANG SEKOLAH BERBASIS  
ANDROID MENGGUNAKAN PAYMENT GATEWAY****TUGAS AKHIR**

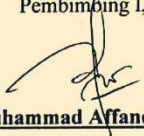
Oleh

**MUHAMMAD RIZKY ASYARI**

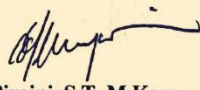
**11551100704**

Telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Tugas Akhir  
di Pekanbaru, pada tanggal 26 Juli 2021

Pembimbing I,

  
**Muhammad Affandes M.T.**  
**NIP. 198612062015031004**

Pembimbing II,

  
**Pizaini, S.T., M.Kom.**  
**NIP. 130 517 107**



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LEMBAR PENGESAHAN

### APLIKASI PEMBAYARAN UANG SEKOLAH BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN PAYMENT GATEWAY

#### TUGAS AKHIR

Oleh

**MUHAMMAD RIZKY ASYARI**

**11551100704**

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji  
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Teknik Informatika  
Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau  
di Pekanbaru, pada tanggal 26 Juli 2021

Pekanbaru, 26 Juli 2021

Mengesahkan,

Ketua Jurusan,

  
**Dr. Hartono, M.Pd.**

**NIP. 19640301 199203 1 003**

#### DEWAN PENGUJI

Ketua : Novriyanto, S.T, M.Sc.  
 Sekretaris : Muhammad Affandes M.T  
 Sekretaris II : Pizaini, S.T, M.Kom.  
 Penguji I : Nazruddin Safaat H., M.T.  
 Penguji II : Iwan Iskandar, S.T, M.T.

  
**Dr. Elin Haerani, S.T., M.Kom.**

**NIP. 19780508 200710 1 007**





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum dengan ketentuan bahwa hak cipta pada penulis. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan seizin penulis dan harus disertai dengan kebiasaan ilmiah untuk menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan yang meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya diharapkan untuk mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal pinjam.

Pekanbaru, 12 Juli 2021

**MUHAMMAD RIZKY ASYARI**

UIN SUSKA RIAU



## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis terdapat dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 12 Juli 2021

Yang membuat pernyataan,

**MUHAMMAD RIZKY ASYARI**

**11551100704**

UIN SUSKA RIAU

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LEMBAR PERSEMBAHAN



Sembah sujud serta syukur kepada Allah Subhanallahu wa Ta'ala taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku ilmu dan atas karunia-Nya memberikan kemudahan kepadaku dalam menyelesaikan Tugas Akhir yang sederhana ini. Shalawat dan salam kepada junjungan alam Nabi besar Muhammad Shallallahu 'alaihi wassalam

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat aku kasihi dan aku sayangi.

### Ayahanda dan Ibunda Tercinta

Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya sederhana ini kepada Ayahanda (Dasrul Fauzi, M.Pd) dan Ibunda (Helnita, S.Ag) yang telah memberikan kasih sayang, secara dukungan, ridho, dan cinta kasih yang tiada terhingga, serta tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata persembahan untuk ayah dan ibu. Semoga ini bisa menjadi langkah awal membuat ayah dan ibu bangga. Setiap kali aku merasa beruntung, di saat itulah aku percaya bahwa ada 1 dari ribuan doa yang ayah dan ibu panjatkan untuk aku, sedang Allah kabulkan. Terima kasih Ayah, terima kasih ibu...

### Adik-Adik dan Orang Terdekatku

Sebagai tanda terima kasih, aku persembahkan karya sederhana ini untuk adikku tercinta Muhammad Ihsan Ridho dan Helzi Aulia Rahmi yang selalu turut serta untuk memanjatkan doa dan memberikan motivasi setiap hari. Terima kasih juga untuk orang terdekatku (Sidik, Jihad, Ryan, dan Bagus) yang telah memberikan semangat dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan karya sederhana ini.

### Teman-Teman

Tidak lupa untuk teman-teman terdekatku lainnya Lita, Kiki, Rahma, Rani dan TIF F 2015 yang telah memberikan motivasi kepada penulis.

### Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Terima kasih banyak kepada Bapak Muhammad Affandes, M.T Kom dan Bapak Izzaini, S.T, M.Kom yang telah membimbing, menasihati, mengajari, membantu dan mengarahkan penulis sampai tugas akhir ini selesai.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## APLIKASI PEMBAYARAN UANG SEKOLAH BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN PAYMENT GATEWAY

**MUHAMMAD RIZKY ASYARI**

**11551100704**

Tanggal Sidang: 12 Juli 2021

Periode Wisuda: -

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Sains dan Teknologi

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

### ABSTRAK

Saat ini penggunaan *smartphone* sudah lumrah di masyarakat dari berbagai usia. OS *Smartphone* yang paling banyak digunakan adalah Android. *Smartphone* Android merupakan alat yang sangat dibutuhkan dan memberikan banyak kemudahan dalam berbagai aktivitas manusia terutama dalam kegiatan di sekolah. Mobilitas yang tinggi mengakibatkan masyarakat melakukan pembayaran tidak dengan uang *cash*, tetapi menggunakan fasilitas bank seperti *e-banking* dan *m-banking*. Tetapi jika hanya menggunakan fasilitas bank, proses pengecekan transaksi tetap dilakukan secara manual, dengan mengecek satu persatu data transaksi. Maka diperlukan suatu implementasi *Payment Gateway* dalam mempermudah proses transaksi. Hasil wawancara dengan pengelola keuangan di Sekolah IT Al-Fath dan MTS Syekh Ibrahim Harun dapat diketahui bahwa masalah yang dihadapi yaitu pembuatan laporan pembayaran uang sekolah tidak efektif dan efisien terutama data pembayaran uang sekolah banyak. Selain itu, hasil wawancara dengan orang tua siswa, diketahui bahwa keterlambatan pembayaran dikarenakan kurangnya media informasi mengenai pengumuman pembayaran. Kemudian, cara pembayaran uang sekolah kurang efektif karena harus pergi ke bank atau membayar langsung di sekolah. Hasil dari penelitian ini adalah Aplikasi Pembayaran Uang Sekolah mampu membantu para orang tua untuk melakukan pembayaran uang sekolah dan membantu bendahara untuk mempermudah dalam pembuatan laporan pembayaran uang sekolah.

**Kata kunci:** Android, aplikasi pembayaran, sekolah, *payment gateway* dan *smartphone*.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

# **SCHOOLS PAYMENT APPLICATION BASED ON ANDROID USE PAYMENT GATEWAY**

**MUHAMMAD RIZKY ASYARI**

**11551100704**

Date of Final Exam: July 12<sup>st</sup>, 2021

Graduation Ceremony Period: -

Informatics Engineering Departement

Faculty of Science and Technology

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

## **ABSTRACT**

Nowadays, smartphones usually is common among people of all ages. Smartphone OS was the most widely used is Android. The Android smartphone is a very powerful tool needed and provides a lot of convenience in various human activities, especially in School activity. High mobility causes people to make non-payment with cash, but using bank facilities such as e-banking and m-banking. But if only using bank facilities, the transaction checking process is still done manually, by checking the transaction data one by one. Then we need an implementation of Payment Gateway to simplify the transaction process. Results of interviews with financial managers in IT school Al-Fath and MTS Sheikh Ibrahim Harun can be seen that the problems they are facing namely the making of reports on school fees payments is not effective and efficient, especially data large tuition fees. In addition, the results of interviews with parents of students, it is known that that the delay in payment is due to the lack of media information regarding the announcement payment. Then, the way to pay school fees is less effective because you have to go to the bank or pay directly at school. The results of this study are Schools Payment Applications are able to help parents to pay tuition fees and assist the treasurer to make it easier to make reports on tuition payments.

**Keywords:** Mosque, Android, payment applications, schools, payment gateways and smartphones.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KATA PENGANTAR



*Assalamu'alaikum wa rahmatullahi wa barakatuh.*

*Alhamdulillah rabbil'alamin*, segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Aplikasi Pembayaran Uang Sekolah Berbasis Android Menggunakan Payment Gateway” sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Pendidikan Strata I (S1) Teknik Informatika pada Fakultas Sains dan Teknologi pada Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Penulis sebagai manusia tidak luput dari kesalahan, di dalam tugas akhir ini pun tidak lepas dari berbagai kekurangan, baik yang menyangkut teknis penyusunan, tata bahasa maupun isinya. Selama penulisan tugas akhir ini, penulis banyak mendapatkan pengetahuan, pengalaman, bimbingan, dukungan serta arahan dari semua pihak yang telah membantu dalam penulisan laporan tugas akhir ini sehingga dapat terselesaikan.

Untuk itu, pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hairunas Rajab, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Hartono, M.Pd selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Ibu Dr. Elin Haerani, S.T, M.Kom selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau .
4. Bapak Muhammad Affandes, M.T selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan nasehat selama perkuliahan.
5. Bapak Muhammad Affandes, M.T selaku Pembimbing I. Terima kasih banyak telah memberikan ilmu, segala arahan , dorongan dan bimbingan kepada penulis, serta selalu sabar menghadapi penulis dalam proses menyelesaikan tugas akhir ini.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. Bapak Pizzaini, S.T, M.Kom selaku Pembimbing II. Terima kasih banyak atas segala arahan, bimbingan dan saran yang sangat berharga yang telah bapak berikan selama penulisan tugas akhir ini, sehingga penulisan laporan tugas akhir ini dapat dikerjakan dan diperbaiki dengan baik.
7. Bapak Nazruddin Safaat H., MT selaku penguji I. Terima kasih untuk waktu, saran dan arahan yang telah diberikan sehingga laporan tugas akhir ini dapat terselesaikan.
8. Bapak Iwan Iskandar, ST, MT, selaku penguji II. Terima kasih untuk waktu, saran dan arahan yang telah diberikan sehingga laporan tugas akhir ini dapat terselesaikan.
9. Seluruh Dosen Teknik Informatika yang telah memberikan ilmu dan bimbingan yang bermanfaat untuk kami.
10. Untuk kedua orang tua tercinta, Ayahanda Dasrul Fauzi, M.Pd dan Ibunda Helnita, S.Pd yang telah melahirkan, membesarkan, mendidik tanpa kenal lelah dan selalu mengalirkan doa untuk penulis.
11. Saudara kandung saya Muhammad Ihsan Ridho dan Helzi Aulia Rahmi yang selalu memberikan motivasi dan doa yang tiada hentinya.
12. Seluruh anggota keluarga, terima kasih untuk Nenek ALM.Yusni , Kakek Syahrial, Ami Fitri Yanti, Ibu Friza Yanti, S.Pd, Om Edwardi dan Uncu Nersia Ega Apliani, S.Pd yang selalu memberikan doa, kasih sayang, semangat, nasehat, motivasi, perhatian yang luar biasa dan dorongan yang selalu diberikan untuk menjadi orang yang lebih baik lagi dan membanggakan keluarga.
13. Sahabat-sahabat seperjuangan, FunTech. Sidik, Jihad, Ryan, Bagus, dan semua yang tidak dapat disebutkan Namanya satu per satu. Terima kasih telah memberikan saran dan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
14. Teman-teman TIF F 2015 yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu yang telah memberikan motivasi dan saling membantu selama masa perkuliahan.
15. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan tugas akhir ini yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi para pembaca. Penulis sadar masih banyak kekurangan dalam penulisan laporan tugas akhir ini. Demi tercapainya kesempurnaan tugas akhir ini, dengan segenap kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca yang sifatnya membangun. Kritik dan saran dapat dikirimkan melalui email penulis yaitu [muhammad.rizky.asyari@students.uin-suska.ac.id](mailto:muhammad.rizky.asyari@students.uin-suska.ac.id). Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlimpah kepada semua pihak yang telah membantu. Selamat membaca, semoga bermanfaat.

*Wassalamu'alaikum wa rahmatullahi wa barakatuh.*

Pekanbaru, 12 Juli 2021

Muhammad Rizky Asyari

UIN SUSKA RIAU



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL.....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>I-1</b>
1.1 Latar Belakang.....	I-1
1.2 Rumusan Masalah .....	I-4
1.3 Batasan Masalah.....	I-4
1.4 Tujuan Penelitian.....	I-4
1.5 Sistematika Penulisan .....	I-5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>II-1</b>
2.1 Aplikasi.....	II-1
2.2 Android.....	II-1
2.3 <i>Payment gateway</i> .....	II-2
2.4 Manajemen Keuangan Pendidikan.....	II-3
2.5 Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP).....	II-4
2.6 <i>Business Process Management (BPM)</i> .....	II-4
2.7 Metode Pengembangan Sistem.....	II-7
2.8 Penelitian Terkait .....	II-8
2.9 Aplikasi Sejenis .....	II-11
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>III-1</b>
3.1 Metodologi Penelitian.....	III-1
3.2 Identifikasi Masalah.....	III-2

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.3	Perumusan Masalah .....	III-2
3.4	Observasi Lapangan.....	III-2
3.5	Analisa dan Skenario .....	III-2
3.6	Perancangan .....	III-5
3.7	Implementasi.....	III-7
3.8	Pengujian .....	III-7

### **BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN .....IV-1**

4.1	Analisa Sistem .....	IV-1
4.2	Analisa Sistem Berjalan .....	IV-1
4.3	Arsitektur Sistem.....	IV-1
4.4	Perancangan Menu.....	IV-2
4.5	Analisa Perancangan Aplikasi.....	IV-3
4.5.1	Analisa Pengguna .....	IV-3
4.5.2	Analisa Kebutuhan Data .....	IV-4
4.5.3	Analisa Fitur Dan Konten .....	IV-4
4.6	Perancangan Aplikasi .....	IV-5
4.6.1	Perancangan BPMN.....	IV-5
4.6.2	Perancangan <i>Database</i> .....	IV-10
4.6.3	Perancangan Tampilan.....	IV-12

### **BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN..... V-1**

5.1	Implementasi.....	V-1
5.1.1	Lingkungan Implementasi .....	V-1
5.1.1.1	Lingkungan Perangkat Keras .....	V-1
5.1.1.2	Lingkungan Perangkat Lunak .....	V-1
5.2	Implementasi Aplikasi.....	V-2
5.2.1	Tampilan Pendaftaran .....	V-2
5.2.2	Tampilan <i>Login</i> Akun Sekolah .....	V-2
5.2.3	Tampilan <i>Dashboard</i> Akun Sekolah .....	V-3
5.2.4	Tampilan Menu Tahun Ajar.....	V-3
5.2.5	Tampilan Menu Jurusan.....	V-4
5.2.6	Tampilan Menu Kelas.....	V-4

<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>VI-1</b>
6.1 Kesimpulan .....	VI-1
6.2 Saran .....	VI-1
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xvii</b>
<b>LAMPIRAN A .....</b>	<b>A-1</b>
<b>LAMPIRAN B .....</b>	<b>B-1</b>
<b>LAMPIRAN C .....</b>	<b>C-1</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>1</b>

5.2.7 Tampilan Menu Orang Tua.....	V-5
5.2.8 Tampilan Menu Siswa .....	V-5
5.2.9 Tampilan Menu Jenis Pembayaran .....	V-6
5.2.10 Tampilan Menu Tagihan .....	V-6
5.2.11 Tampilan Menu Pembayaran Siswa.....	V-7
5.2.12 Tampilan Detail Pembayaran.....	V-7
5.2.13 Tampilan <i>Login</i> Orangtua Siswa.....	V-8
5.2.14 Tampilan Utama Aplikasi .....	V-8
5.2.15 Tampilan Akun Saya.....	V-9
5.2.16 Tampilan Menu Jenis Pembayaran .....	V-10
5.2.17 Tampilan Menu Pemilihan Anak .....	V-10
5.2.18 Tampilan Menu Pembayaran .....	V-11
5.2.19 Tampilan Konfirmasi Pembayaran .....	V-11
5.2.20 Tampilan Menu Metode Pembayaran .....	V-12
5.2.21 Tampilan Menyelesaikan Pembayaran .....	V-12
5.2.22 Tampilan Riwayat Pembayaran .....	V-13
5.3 Pengujian.....	V-13
5.3.1 Skenario Pengujian .....	V-13
5.3.2 Pengujian UAT ( <i>User Acceptance Test</i> ).....	V-14

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Aplikasi Infradigital Nusantara .....	II-11
Gambar 2.2 Aplikasi APPSO .....	II-12
Gambar 2.3 Aplikasi Software Sekolah .....	II-13
Gambar 3.4 Diagram Metodologi Penelitian .....	III-1
Gambar 3.5 Proses Pendaftaran Sekolah di Aplikasi Pembayaran Sekolah .....	III-3
Gambar 3.6 Proses Aplikasi Pengelolaan Data Siswa .....	III-3
Gambar 3.7 Proses Aplikasi Pembayaran Uang Sekolah .....	III-4

UIN SUSKA RIAU

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian-Penelitian Terkait.....	II-9
Tabel 4.1 Tabel Pengguna.....	IV-10
Tabel 4.2 Tabel Sekolah .....	IV-10
Tabel 4.3 Tabel Tahun Ajaran .....	IV-11
Tabel 4.4 Tabel Jurusan .....	IV-11
Tabel 4.5 Tabel Kelas .....	IV-11
Tabel 4.6 Tabel Orang Tua .....	IV-12
Tabel 4.7 Tabel Siswa.....	IV-12
Tabel 5.1 Skor Pilihan Jawaban UAT.....	V-14
Tabel 5.2 Perhitungan Jawaban .....	V-14
Tabel 5.3 Perhitungan Skor.....	V-15



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Teknologi juga memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktivitas manusia. Manusia juga sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi teknologi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini (Imam, 2015).

Dengan perkembangan teknologi informasi dan seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia akan teknologi dan informasi. Fasilitas yang dapat diperoleh dari teknologi memudahkan masyarakat mengatasi berbagai masalah yang ada. Apalagi pada sistem pengolahan data yang diperlukan sebuah instansi atau organisasi untuk memberi kebutuhan dan pengolahan fungsi dari manajemen serta mengambil keputusan. Kebutuhan akan informasi saat ini menuntut teknologi informasi semakin canggih dan menghasilkan informasi yang akurat, unggul dan efisien.

Sekolah sebagai salah satu sarana pendidikan di masyarakat yang berkaitan erat dengan perkembangan teknologi informasi. Sekolah merupakan lembaga pengajaran bagi siswa atau murid di bawah pengawasan guru. Sesuai dengan Undang-undang Nomor 20, Tahun 2003, Jenjang pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan dasar berupa Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan menengah berbentuk Sekolah Menengah Atas (SMA), Madrasah Aliyah (MA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dan Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK), atau bentuk lain yang sederajat. Menurut status sekolah terbagi dua yaitu sekolah negeri dan sekolah swasta.





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Setiap tahun pendidikan di Indonesia semakin maju dan berkembang seiring berkembangnya sekolah atau lembaga pendidikan. Berdasarkan data dari Kemendikbud di Provinsi Sumatera Barat saja sudah ada 5.747 sekolah di mana 5.045 sekolah negeri dan 702 sekolah swasta. Di Kota Payakumbuh sendiri yang terdiri dari 5 kecamatan memiliki 86 sekolah negeri dan 44 sekolah swasta (Kemendikbud, 2020).

Perkembangan teknologi dan perkembangan ilmu pengetahuan memicu banyak kalangan untuk mencari alternatif pemecahan masalah dibidang teknologi sistem informasi. Teknologi informasi saat ini merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi organisasi atau perusahaan termasuk sekolah. Dalam kegiatan sekolah, teknologi informasi sangat bermanfaat dalam kegiatan manajemen dan peningkatan sumber daya manusia. Salah satu contoh TI yang digunakan dalam aspek manajemen yaitu proses administratif pembayaran SPP dan iuran sekolah (Edo Susanto, 2018).

SPP atau Sumbangan Pembinaan Pendidikan adalah sejumlah biaya yang dibebankan kepada siswa untuk membantu lembaga pendidikan memperlancar proses belajar mengajar. SPP merupakan iuran rutin sekolah yang mana pembayarannya dilakukan setiap sebulan sekali. SPP merupakan salah satu bentuk kewajiban setiap siswa yang masih aktif dilembaga tersebut (Hendrik Ika Dita Widia, 2017). Lembaga pendidikan akan melayani berbagai aktivitas yang berhubungan langsung dengan lembaga tersebut. Misalnya pada bagian akademik, sistem pembayaran SPP, peminjaman dan pengembalian buku di perpustakaan dan juga penerimaan siswa baru. Untuk itulah peranan teknologi komputer sangat dibutuhkan didukung pemanfaatan efektivitas dan efisiensi sangat dibutuhkan.

SPP sebagai sumber pendapatan perlu mendapat perhatian dan pengawasan yang baik. Apalagi pendapatan dari SPP pada umumnya merupakan pendapatan utama khususnya untuk sekolah swasta. Sebuah sistem informasi akuntansi diperlukan untuk mendukung administrasi transaksi dan membantu dalam pengawasan. Dengan menerapkan sistem informasi akuntansi ini diharapkan pengelolaan transaksi dan pengendaliannya dapat dilakukan dengan lebih baik (Amam, 2015).

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, pemanfaatan perangkat *smartphone* sebagai pendamping dalam kehidupan sehari-hari sudah sangat lumrah bagi umat manusia (Maiyana, 2018). Saat ini pengguna *smartphone* Android semakin banyak, dengan mobilitas tinggi mengakibatkan masyarakat melakukan pembayaran tidak dengan uang *cash* tetapi menggunakan fasilitas bank seperti *e-banking* atau *m-banking*, hal ini dapat diimplementasikan di sekolah dengan menerapkan pembayaran uang sekolah hanya dengan menggunakan *smartphone* Android.

Transfer bank/internet *banking* sebagai metode pembayaran paling populer di Indonesia punya kekurangan tersendiri, yaitu tambahan biaya admin jika mentransfer uang antar bank, selain itu proses pengecekan transaksi tetap dilakukan secara manual, dengan mengecek satu persatu data transaksi. Maka diperlukan suatu implementasi *Payment Gateway* dalam mempermudah proses transaksi. *Payment gateway* adalah sistem pembayaran modern dan canggih sebagaimana menawarkan proses kerja yang lebih simpel dan praktis. *Payment gateway* memproses otorisasi pembayaran kartu kredit, kartu debit, dan metode pembayaran lainnya untuk transaksi *online*. *Payment gateway* yang digunakan adalah Midtrans.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pengelola keuangan di sekolah atau bendahara di Sekolah IT Al-Fath, dan MTS Syekh Ibrahim Harun dapat disimpulkan bahwa masalah yang dialami bendahara yaitu dalam pembuatan laporan pembayaran uang menghabiskan waktu yang cukup lama karena proses pencarian data pembayaran uang sekolah yang memakan waktu dan tenaga apabila data pembayaran uang sekolah yang ada sudah banyak. Data pembayaran uang sekolah yang jumlahnya banyak akan mengakibatkan sulit dalam penyimpanan bukti fisik pembayaran uang sekolah. Karena ketika di dalam penyimpanan bukti fisik pembayaran uang sekolah rawan terjadi kerusakan dan kehilangan bukti fisik pembayaran uang sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua siswa, di mana orang tua sering menunggak pembayaran karena tidak adanya media komunikasi antara pihak sekolah dan orang tua siswa selain perantara siswa itu sendiri. Kurangnya media

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Informasi saat ada pengumuman pembayaran selain pembayaran rutin, sehingga sering terjadi keterlambatan pembayaran dari orang tua siswa. Orang tua siswa juga mengalami kesulitan dalam melakukan pembayaran, orang tua siswa harus pergi ke bank atau langsung melakukan pembayaran ke sekolah, hal ini dirasa kurang efisien dan menghabiskan banyak waktu. Orang tua juga membutuhkan transparansi dana dari pihak sekolah, selain itu orang tua siswa juga tidak bisa melihat riwayat pembayaran SPP anaknya secara langsung.

Menimbang hal tersebut diperlukan adanya aplikasi yang mampu membantu orang tua untuk melakukan pembayaran uang sekolah, dan membantu Bendahara untuk mengelola administrasi pembayaran uang sekolah. Oleh karena itu dibutuhkan Aplikasi Pembayaran Uang Sekolah Berbasis Android.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan secara umum yaitu bagaimana membangun sebuah aplikasi yang mampu membantu para orang tua untuk melakukan pembayaran uang sekolah dan membantu bendahara untuk mempermudah dalam pembuatan laporan pembayaran uang sekolah.

## 1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki beberapa batasan masalah, yaitu:

1. Penelitian tugas akhir dilakukan di Sekolah Swasta di Kota Payakumbuh.
2. Pengguna yang dapat menggunakan aplikasi ini hanya bendahara Sekolah dan orang tua siswa.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Membangun aplikasi yang dapat membantu orang tua untuk melakukan pembayaran uang sekolah dan mendapatkan informasi pembayaran uang sekolah.
2. Membangun aplikasi yang dapat membantu bendahara dalam melihat laporan pembayaran uang sekolah dan pencarian data pembayaran uang sekolah.





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

Penulisan tugas akhir ini terdiri dari sistematika yang setiap bagiannya diuraikan di dalam bab-bab sebagai berikut:

### **BAB I**

#### **PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II**

#### **LANDASAN TEORI**

Berisikan teori-teori terkait penelitian yang dilakukan.

### **BAB III**

#### **METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan tahapan metodologi penelitian dari awal hingga akhir.

### **BAB IV**

#### **ANALISA DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi pembahasan mengenai alur-alur pengoperasian aplikasi pembayaran uang sekolah berbasis android. Bab ini juga berisi perancangan *database* dan perancangan *user interface* dari aplikasi tersebut.

### **BAB V**

#### **IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Bab ini merupakan penjelasan bagaimana implementasi sistem dan pengujian sistem. Kemudian kesimpulan terhadap sistem dari hasil pengujian yang dilakukan.

### **BAB VI**

#### **PENUTUP**

Bab ini berisi penjelasan mengenai kesimpulan penelitian yang telah dilakukan dan saran terhadap penelitian ke depannya.

UIN SUSKA RIAU

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 2.3 *Payment gateway*

*Payment gateway* adalah sistem pembayaran modern dan canggih sebagaimana menawarkan proses kerja yang lebih simpel dan praktis. *Payment gateway* memproses otorisasi pembayaran kartu kredit, kartu debit, dan metode pembayaran lainnya untuk transaksi *online*. Kelebihan menggunakan *Payment gateway* adalah:

1. Manfaat yang pertama yaitu proses transaksi yang dapat dilakukan dengan cepat. Dengan menggunakan aplikasi *payment gateway*, proses transaksi yang dilakukan tidak membutuhkan waktu lama. Hal itu terjadi karena transaksi bisa dilakukan secara massal dalam jumlah ribuan dalam waktu yang singkat. *Payment gateway* juga membantu bendahara agar mudah mengecek bagaimana status pembayaran dengan sangat cepat dan mudah. Dengan menggunakan aplikasi *payment gateway*.
2. *Payment gateway* dapat mengurangi risiko suatu tindak kejahatan. Selain itu, *payment gateway* telah dilengkapi *fraud detection* yang merupakan teknologi canggih yang mempunyai fungsi mencegah terjadinya tindakan curang ketika melakukan transaksi secara *online* menggunakan aplikasi *payment gateway*.
3. Dengan menggunakan *payment gateway* sekolah tidak harus menyediakan semua rekening dari berbagai jenis bank. Sekolah dapat menerima transfer dari berbagai rekening.
4. Dengan menggunakan *payment gateway*, orang tua dengan mudah dapat melakukan transaksi dengan aman karena cara yang sederhana ketika melakukan pembayaran secara *online*. Selain itu, metode pembayaran yang cukup beragam dapat memudahkan orang tua untuk membayar secara *online* karena Mereka memiliki beberapa pilihan ketika akan membayar. Orang tua tidak akan terkena biaya transfer.
5. Ketika menggunakan *payment gateway*, orang tua dapat membayar dengan mudah dan melihat detail transaksi yang telah dirangkum di halaman proses transaksi.



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pada penelitian ini peneliti memilih Midtrans sebagai penyedia layanan Payment Gateway. Pola kerja Midtrans *Payment Gateway* yaitu developer mendaftar di *website* Midtrans dan melengkapi data yang dibutuhkan, setelah mendaftar midtrans akan memberikan akses *key* kepada developer untuk digunakan di aplikasinya. Pada aplikasi akan di implementasikan Midtrans API dalam pengembangan aplikasi. Setelah aplikasi selesai Midtrans akan memberikan *service* dalam proses pembayaran. Uang yang di kirim melalaui Midtrans *Payment Gateway* akan disimpan di saldo midtrans, nantinya akan dicairkan oleh developer ke *costumer*.

Berikut adalah biaya penggunaan Midtrans *Payment Gateway* dengan metode pembayaran *card payment* akan dikenakan biaya Rp.2000 per transaksi, metode pembayaran bank transfer dikenakan biaya Rp.4000 per transaksi kecuali BCA Rp.2000 per transaksi, *direct debit* Rp.5000 per transaksi kecuali BCA Rp.2000 per transaksi, *e-wallet* Rp.3000 per transaksi, dan *over the counter* Rp.5000 per transaksi.

## 2.4 Manajemen Keuangan Pendidikan

Manajemen keuangan merupakan tindakan /ketatausahaan keuangan yang meliputi pencatatan, perencanaan, pelaksanaan, pertanggung jawaban dan pelaporan. Dengan demikian, manajemen keuangan sekolah dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas mengatur keuangan sekolah, mulai dari perencanaan, pembukuan, pembelanjaan, pengawasan dan pertanggung jawaban keuangan sekolah. Beberapa kegiatan manajemen keuangan yaitu memperoleh dan menetapkan sumber-sumber pendanaan, pemanfaatan dana, pelaporan, pemeriksaan dan pertanggung jawaban. (Saihudin, 2018)

Terkait pungutan dan sumbangan biaya pendidikan pada satuan pendidikan dasar sudah diatur dalam Permendikbud Nomor 44 Tahun 2012 tentang Pungutan dan Sumbangan Biaya Pendidikan Pada Satuan Pendidikan Dasar. Dalam Permendikbud tersebut dijelaskan bahwa pungutan adalah penerimaan biaya pendidikan baik berupa uang atau barang atau jasa pada satuan pendidikan dasar yang berasal dari peserta didik atau orang tua atau wali secara langsung yang

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bersifat wajib, mengikat, serta jumlah dan jangka waktu pemungutannya ditentukan oleh satuan pendidikan dasar.

Pungutan oleh satuan pendidikan dalam rangka memenuhi tanggung jawab peserta didik, orang tua atau walinya wajib memenuhi ketentuan antara lain didasarkan pada perencanaan investasi atau operasi yang jelas dan dituangkan dalam rencana strategis, rencana kerja tahunan, serta anggaran tahunan yang mengacu pada Standar Nasional Pendidikan, dana yang diperoleh disimpan dalam rekening atas nama satuan pendidikan, dana yang diperoleh dibukukan secara khusus oleh satuan pendidikan terpisah dari dana yang diterima dari penyelenggara satuan pendidikan, tidak dipungut dari peserta didik atau orang tua/walinya yang tidak mampu secara ekonomis, menerapkan sistem subsidi silang yang diatur sendiri oleh satuan pendidikan.

## 2.5 Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP)

SPP atau Sumbangan Pembinaan Pendidikan adalah sejumlah biaya yang dibebankan kepada siswa untuk membantu lembaga pendidikan memperlancar proses belajar mengajar. SPP merupakan iuran rutin sekolah yang mana pembayarannya dilakukan setiap sebulan sekali. SPP merupakan salah satu bentuk kewajiban setiap siswa yang masih aktif dilembaga tersebut (Hendrik Ika Dita Widia, 2017).

Dana yang berasal dari SPP dan DPP pada umumnya digunakan untuk proses belajar mengajar, pengadaan sarana dan prasarana, sarana dan prasarana, kesejahteraan pegawai, kegiatan belajar, penyelenggaraan ujian, pengiriman atau penulisan Ijazah, perjalanan dinas supervisi, pengelolaan pelaksanaan pendidikan, serta pendataan. Demi kemajuan sekolahnya, seorang kepala sekolah berwenang penuh untuk mengatur masalah pendanaan pendidikan yang ada di sekolah dengan tetap memperhatikan seperangkat aturan yang sesuai dengan rincian pengeluaran (Andriani & Darajat, 2019).

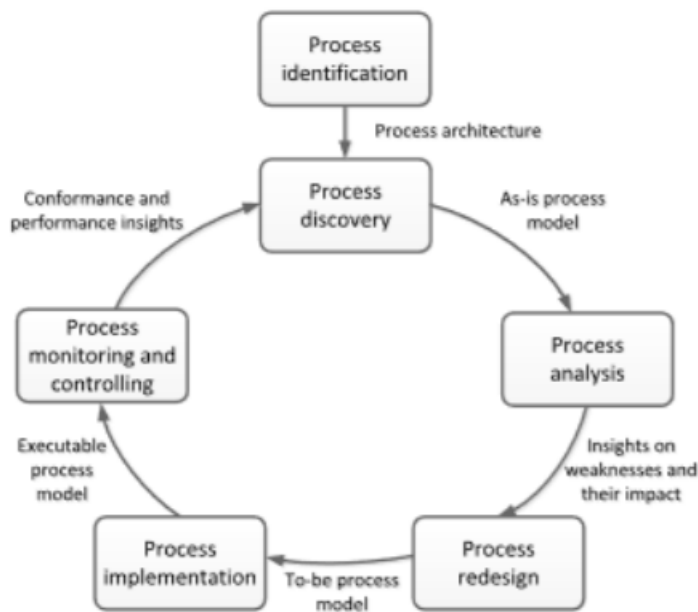
## 2.6 Business Process Management (BPM)

BPM merupakan metode, teknik, dan perangkat atau *tools* yang digunakan untuk mendukung desain, manajemen dan analisis dari proses bisnis operasional

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(Aalset dkk., 2003). Sedangkan *tools* yang digunakan untuk mendukung manajemen proses operasional tersebut disebut dengan *Business Process Management System* (BPMS). Jadi jika berbicara mengenai BPM secara menyeluruh, maka yang dibahas di sini tidak hanya mengenai *tools* saja, namun juga teori, dan standar atau spesifikasi BPM. Adapun fase bpm dijelaskan pada Gambar 2.1 adalah sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Siklus BPM**

1. Identifikasi Proses (*Process identification*) Pada fase ini, permasalahan bisnis diajukan, proses yang relevan terhadap permasalahan tersebut diidentifikasi, dibatasi dan dihubungkan satu sama lain. Keluaran dari identifikasi proses adalah arsitektur proses terkini yang menyediakan pandangan menyeluruh terhadap proses di organisasi dan hubungannya. Pada beberapa kasus, identifikasi proses dilakukan secara paralel dengan identifikasi pengukuran kinerja.

2. Penemuan Proses (*Process discovery*) Pada tahap ini, status terkini tiap proses yang relevan didokumentasikan, biasanya dalam format sebuah model proses *as-is*.





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 3) Analisis Proses (*Process analysis*) Pada fase ini, permasalahan yang berhubungan dengan proses *as-is* diidentifikasi, didokumentasikan, dan jika dimungkinkan dilakukan pengukuran kinerja. Keluaran dari fase ini adalah kumpulan permasalahan yang terstruktur. Permasalahan ini biasanya diprioritaskan berdasarkan dampak yang diakibatkan, dan kadang berdasarkan usaha yang diperkirakan diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.
- 4) Desain ulang proses (*Process redesign*) Tujuan dari fase ini adalah identifikasi perubahan pada proses untuk mengatasi permasalahan yang diidentifikasi sebelumnya. Pada akhirnya, beberapa pilihan perbuahan dianalisis dan dibandingkan menggunakan pengukuran kinerja yang dipilih. Keluaran dari fase ini biasanya adalah proses *to-be*, sebagai dasar untuk dilakukan fase berikutnya.
- 5) Implementasi Proses (*Process Implementation*) Pada fase ini, perubahan yang diperlukan untuk berubah dari proses *as-is* menjadi proses *to-be* disiapkan dan dilakukan. Implementasi proses terdiri dari dua aspek: Manajemen perubahan organisasi (*Change Management*) dan Optimasi proses. Manajemen perubahan organisasi mengacu pada susunan aktivitas yang dibutuhkan untuk mengubah cara kerja seluruh partisipan yang terkait dengan proses. optimasi proses di lain sisi merujuk pada pengembangan dan pengaplikasian sistem IT yang mendukung *prosesto-be*.
- 6) Monitor dan Kontrol Proses (*Process monitoring and controlling*) Setelah proses yang didesain ulang berjalan, data yang relevan dikumpulkan dan dianalisis untuk menentukan seberapa baik proses berjalan disesuaikan dengan pengukuran kinerja serta tujuan kinerja. *Bottlenecks*, penyimpangan atau kesalahan baru diidentifikasi dan kemudian dilakukan langkah koreksi. Permasalahan baru mungkin saja dapat muncul kembali, pada proses yang sama atau proses yang lain, hal tersebut membutuhkan dilakukannya pengulangan siklus secara berkelanjutan.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### 2.6.1 Business Process Model and Nation (BPMN)

BPMN mewakili simbol pemodelan proses bisnis yang dikembangkan oleh Object Management Group. Tujuan utama BPMN adalah untuk memberi semua pengguna bisnis notasi yang mudah dimengerti, dimulai dengan analisis bisnis yang menciptakan konsep awal proses, pengembang teknologi yang bertanggung jawab untuk menerapkan proses yang ada, dan proses pengelolaan dan pemantauannya. Oleh karena itu BPMN berfungsi sebagai jembatan antara perancangan proses bisnis dan implementasi proses bisnis (Weske, 2007).

### 2.7 Metode Pengembangan Sistem

*Scrum* adalah sebuah metode *agile* yang merupakan pengembangan kerangka kerja berulang untuk proyek dan pengembangan produk atau aplikasi (Sutherland, 2010). Menurut Sutherland, pengembangan struktur *scrum* dalam siklus kerja disebut *Sprint*. *Sprint* ini berdurasi maksimal 1 bulan yang diukur dalam beberapa minggu. *Sprint* berjalan secara bertahap dengan durasi tetap (berakhir pada tanggal yang telah ditentukan dan tidak pernah diperpanjang). *Scrum* menekankan produk yang dihasilkan pada akhir *Sprint* benar-benar selesai. Dalam hal ini berarti sebuah perangkat lunak telah terintegrasi, telah diuji sepenuhnya, dan berpotensi *shippable*. Tahapan kerja metode *scrum* menurut Sutherland adalah sebagai berikut:

#### *Product Backlog*

Produk *scrum* didorong oleh visi produk yang disusun oleh Pemilik Produk, dan dinyatakan dalam *Product Backlog*. *Product Backlog* adalah daftar prioritas dari apa yang dibutuhkan pelanggan berdasarkan nilai, dengan pengurutan *item* dari nilai tertinggi pada daftar. *Product Backlog* berevolusi selama masa proyek, dan *item* secara berkelanjutan dapat ditambahkan, dihapus, atau diprioritaskan.

#### *Sprint*

Pengembangan struktur produk *scrum* dalam siklus kerja disebut *Sprint*, iterasi kerja berdurasi 1 sampai 4 minggu. *Sprint* memiliki durasi tetap dan berakhir pada tanggal tertentu tanpa peduli pekerjaan telah selesai atau belum; *Sprint* tidak pernah diperpanjang.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### *Sprint Planning*

Pada awal setiap *Sprint*, pertemuan untuk merencanakan *Sprint* diadakan. Pemilik Produk dan Tim *Scrum* meninjau *product backlog*, mendiskusikan tujuan dan konteks untuk *item*, dan Tim *Scrum* memilih *item* dari *Product Backlog* untuk berkomitmen menyelesaikan pada akhir *Sprint*, mulai dari bagian atas *Product Backlog*.

Setiap *item* yang dipilih dari *Product Backlog* dirancang dan kemudian dipecah menjadi satu set tugas individu. Daftar tugas dicatat dalam dokumen yang disebut *Sprint Backlog*.

### *Daily Scrum Meeting*

Begitu *Sprint* telah dimulai, Tim *Scrum* terlibat di dalamnya dengan praktik utama *scrum*: *Daily Stand-Up Meeting*, merupakan sebuah rapat singkat (15 menit) yang terjadi setiap hari kerja pada waktu yang ditentukan. Semua orang di tim hadir. Pada pertemuan ini, informasi yang diperlukan untuk memeriksa kemajuan yang disajikan. Informasi ini dapat menghasilkan pengulangan dan diskusi lebih lanjut segera setelah *Daily Scrum*.

### *Sprint Review and Retrospective*

Setelah *Sprint* berakhir, dilaksanakan *Sprint Review*, yakni Tim *Scrum* dan *Stakeholder* memeriksa apa yang telah dilakukan selama *Sprint*, mendiskusikannya, dan mencari tahu apa yang harus dilakukan selanjutnya. Pertemuan ini dihadiri oleh Pemilik Produk, Anggota Tim, dan *ScrumMaster*, ditambah Pelanggan, *Stakeholder*, ahli, eksekutif, dan orang lain yang tertarik.

Setelah *Sprint Review*, tim berkumpul untuk *Sprint Retrospective* yang merupakan peluang bagi tim untuk mendiskusikan apakah pekerjaan yang dilakukan berhasil atau tidak, dan menyetujui perubahan untuk pengujian.

## 2.8 Penelitian Terkait

Pada penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengenai metode yang digunakan. Adapun penelitian yang pernah dilakukan antara lain:



**Tabel 2.1 Penelitian-Penelitian Terkait**

No.	Penulis	Judul	Tahun	Hasil
1.	Imam Soleh Ma'rifati	Sistem Informasi Akuntansi Pendapatan Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) Pada SMU XYZ	2015	Sekolah dapat mengefisienkan proses pengelolaan transaksi pembayaran spp dan uang gedung. Pelayanan kepada siswa dalam hal pembayaran spp dapat ditingkatkan melalui beberapa operator atau loket pembayaran. Pihak yang berkepentingan atas informasi pembayaran spp seperti kepala sekolah, dapat mengontrol penerimaan dari transaksi spp dan uang gedung secara langsung tanpa menunggu dibuatnya laporan oleh petugas.
2.	Edo Susanto	Sistem Informasi Pembayaran SPP Berbasis Web Di MTS Baiturahman Beringin Taluk	2018	Sistem informasi Pembayaran spp berbasis web di MTs Baiturahman Beringin Taluk dapat memudahkan staf dalam mengolah data pembayaran SPP. Mempermudah Staf memberikan laporan pembayaran spp kepada atasan. Penyimpanan data dalam <i>database</i> memudahkan dalam penyimpanan dan pemeliharaan data, sehingga kita bisa mengetahui data-data yang dibutuhkan dengan cepat dan akurat dan dapat dilakukan setiap saat bila dibutuhkan.
	Hendrik Ika Dita Widia	Sistem Informasi Pembayaran Spp Pada	2017	Dengan adanya sistem informasi pembayaran SPP dapat membantu proses pengolahan data administrasi

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		Smk Pawyatan Doha 3 Kediri		pembayaran SPP di SMK Pawyatan Doha 3 Kediri. Memudahkan siswa untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan mengenai pembayaran SPP dengan cara mengakses web pembayaran SPP. Memudahkan petugas dalam mengetahui data siswa yang sudah membayar atau yang belum membayar.
	Grifito Yuan Maulidina, Abdul Rasyid, Aisah	Perancangan dan Implementasi Aplikasi Android Sebagai Layanan Mobile <i>Payment Gateway</i> Pada Sistem Online <i>Payment Point</i> (SOPP) PDAM Kabupaten Malang	2015	Aplikasi telah dapat berjalan dan terintegrasi dengan <i>wireless</i> printer dengan baik karena perintah untuk <i>request</i> data dan cetak laporan dapat berjalan,
5.	Yudhi Widya Arthana Rustam	Perancangan Aplikasi Mobile Untuk Pemasaran Produk Dan Jasa Ke Berbagai Situs <i>E-Commerce</i> Di Indonesia	2017	Aplikasi ini dibangun untuk perangkat <i>mobile</i> untuk membantu mempersingkat proses pemasaran dengan memasarkan satu iklan yang secara otomatis memasarkan ke berbagai situs <i>e-commerce</i> .
6.	Fajar Ardhanta Hendraswara	Perancangan Pemesanan Paket Wisata dengan Pembayaran Online Menggunakan <i>Payment Gateway</i> pada aplikasi Android	2016	Berdasarkan pembahasan dihasilkan sebuah aplikasi di mana wisatawan bisa mendapatkan informasi mengenai wisata di suatu daerah, melakukan pemesanan kamar hotel, bahkan melakukan pembayaran <i>online</i> . Pembayaran <i>online</i> objek wisata yang menggunakan <i>payment gateway</i> bermanfaat bagi <i>user</i> pengguna telepon seluler berbasis

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

			android untuk mencari informasi objek wisata dan fasilitas pendukung pariwisata dalam hal ini hotel dengan cepat dan tepat, sehingga masyarakat dapat mengetahui tempat wisata dan dapat melakukan pemesanan kamar hotel di Kabupaten Semarang. Keuntungan bagi CV Ambarawa Raya Travel Agent dan Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Semarang dapat menjadi media promosi wisata yang menarik.
--	--	--	---

## 2.9 Aplikasi Sejenis

Aplikasi sejenis merupakan aplikasi yang dijadikan contoh atau perbandingan untuk mendukung penelitian ini. Berikut contoh aplikasi yang dijadikan perbandingan dalam penelitian ini.

### a. Aplikasi Infradigital Nusantara

Aplikasi Infradigital Nusantara adalah platform untuk murid, mahasiswa, dan Orang tua untuk membayar keperluan sekolah di mana Sekolah dan Yayasan memiliki *reporting* yang dapat di akses secara *real-time* dan terhubung dengan berbagai institusi pembayaran yang terintegrasi.



Gambar 2.1 Aplikasi Infradigital Nusantara

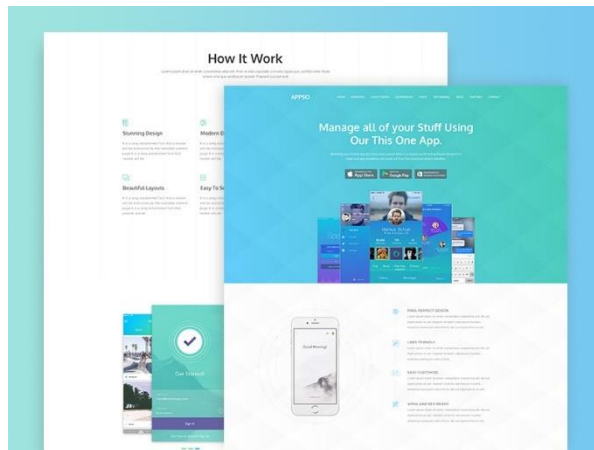
### b. Aplikasi Pembayaran Sekolah Online



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

APPSO adalah aplikasi untuk memudahkan pengguna dalam melakukan pengolahan administrasi pembayaran sekolah, informasi transaksi dan laporan dapat diakses secara *realtime*. APPSO dapat diimplementasi di Sekolah.



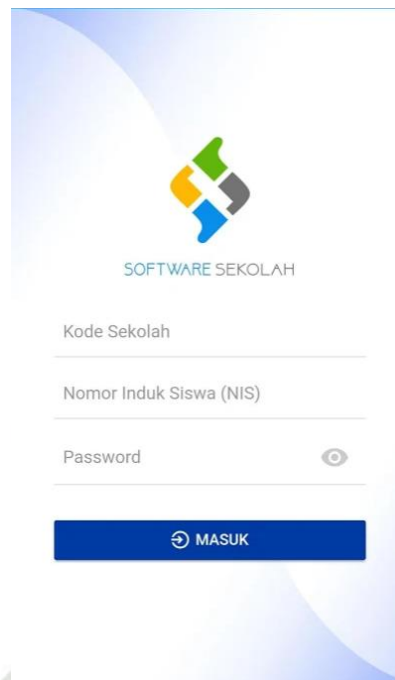
**Gambar 2.2 Aplikasi APPSO**

Gambar di atas adalah tampilan dari Aplikasi APPSO yaitu tampilan menggunakan perangkat Android, dan Web browser. Tampilan Android digunakan oleh pengguna untuk melakukan pembayaran uang sekolah dan melihat laporan pembayan, sedang Web browser digunakan oleh admin untuk mengisi data siswa dan data pembayaran.

c. *Software Sekolah*

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Gambar 2.3 Aplikasi Software Sekolah**

Gambar di atas adalah tampilan dari Aplikasi *Software Sekolah* yaitu tampilan menggunakan perangkat Android, fitur yang ditawarkan aplikasi ini adalah pemberitahuan, laporan pembayaran, dan data absensi siswa. Aplikasi ini hanya ditujukan untuk siswa.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Metodologi Penelitian

Metode penelitian adalah tahapan-tahapan yang dilakukan dalam melakukan sebuah penelitian. Berikut ini merupakan tahapan-tahapan metodologi penelitian yang dilakukan bisa dilihat pada Gambar 3.1 berikut:



Gambar 3.4 Diagram Metodologi Penelitian





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 3.2 Identifikasi Masalah

Pada penelusuran tahap awal Aplikasi Pembayaran Uang Sekolah ini akan dibangun sebuah aplikasi yang mampu membantu para orang tua untuk melakukan pembayaran uang sekolah dan membantu Bendahara untuk mempermudah dalam pembuatan laporan pembayaran uang sekolah.

### 3.3 Perumusan Masalah

Dari tahapan identifikasi masalah, dapat diambil kesimpulan bahwa yang menjadi pokok permasalahan pada penelitian ini adalah dibutuhkan aplikasi yang mampu membantu para orang tua untuk melakukan pembayaran uang sekolah dan membantu bendahara untuk mempermudah dalam pembuatan laporan pembayaran uang sekolah.

### 3.4 Observasi Lapangan

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi ke lapangan untuk memperoleh data yang diperlukan pada penelitian ini. Peneliti melakukan tinjauan langsung ke sekolah swasta yaitu Sekolah Islam Terpadu Al-Fath dan Pondok Pesantren Syekh Ibrahim Harun, serta satu orang tua siswa dari masing-masing sekolah untuk mendapatkan data dan informasi yang valid.

### 3.5 Analisa dan Skenario

Setelah melakukan identifikasi masalah dan observasi lapangan maka dibentuk analisa untuk penelitian ini, sebagai berikut:

Analisa

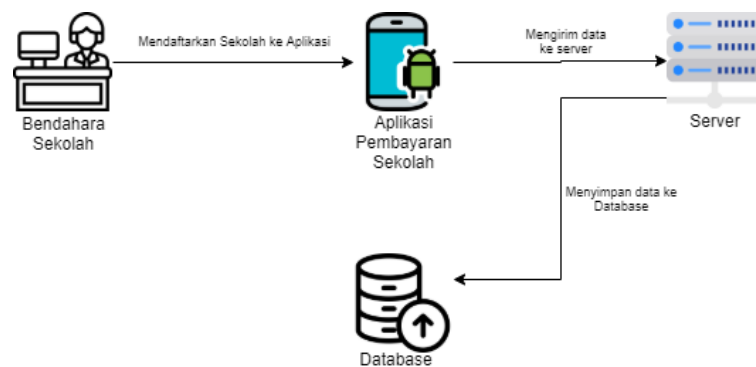
Menganalisis data dari observasi untuk mengetahui fitur-fitur yang dibutuhkan.

Skenario

Proses yang mengatur jalannya aplikasi secara terstruktur.

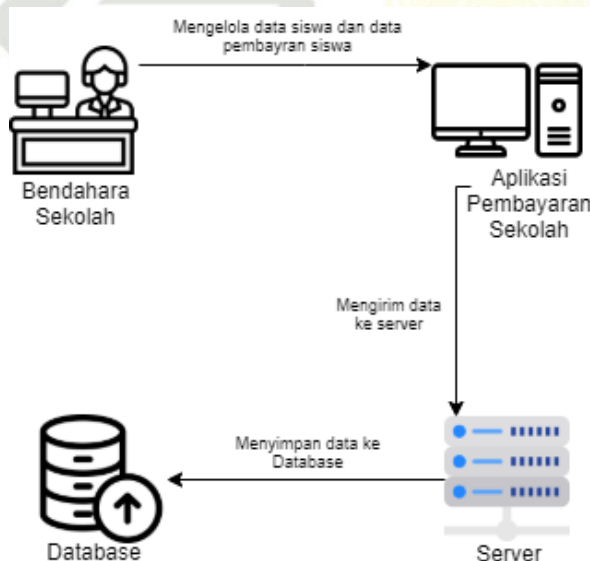
### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Gambar 3.5 Proses Pendaftaran Sekolah di Aplikasi Pembayaran Sekolah**

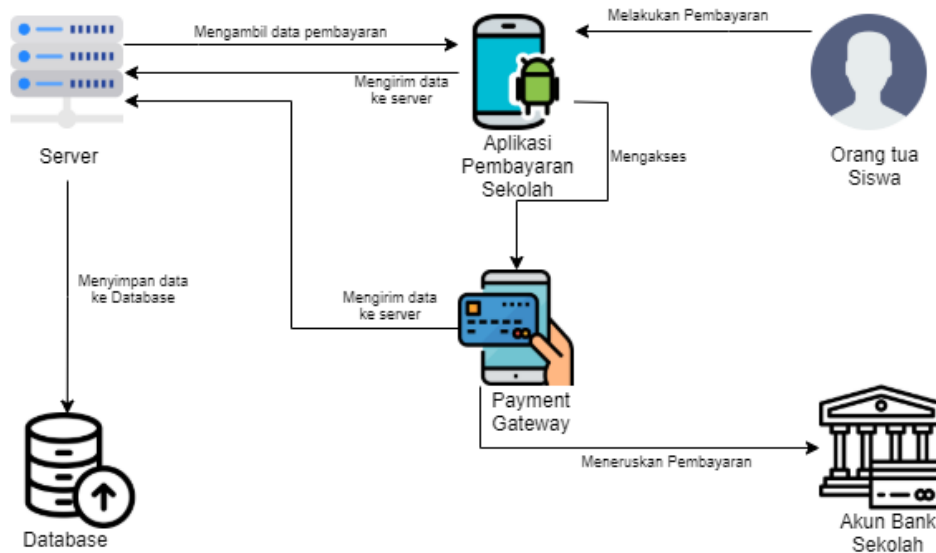
Gambar di atas adalah proses pendaftaran oleh sekolah di aplikasi yaitu dengan membuka aplikasi dan mengisi *form* isian data dari sekolah yang ingin di daftarkan melalu aplikasi pembayaran sekolah yang akan di proses di server dan akan disimpan di *database*. Pendaftaran ini juga berguna untuk *autentikasi* pengguna untuk *login* dalam aplikasi dan melanjutkan proses penggunaan aplikasi ke tahap berikutnya.



**Gambar 3.6 Proses Aplikasi Pengelolaan Data Siswa**

Proses dari aplikasi pembayaran uang sekolah ini dimulai dari bendahara *login* sebagai *administrator* di web aplikasi pembayaran uang sekolah. Bendahara akan mengatur data kelas, setelah mengatur data kelas, bendahara akan mengatur data siswa. Lalu bendahara akan mengatur data pembayaran bulanan siswa sesuai dengan data siswa. Jika ada penambahan pembayaran selain pembayaran rutin

bulanan, maka akan ditambahkan ke pembayaran lain-lain di data pembayaran. Data akan di simpan ke dalam *database*, dan data siswa dan data pembayaran akan ditampilkan ke *Mobile App* Aplikasi Pembayaran sekolah.



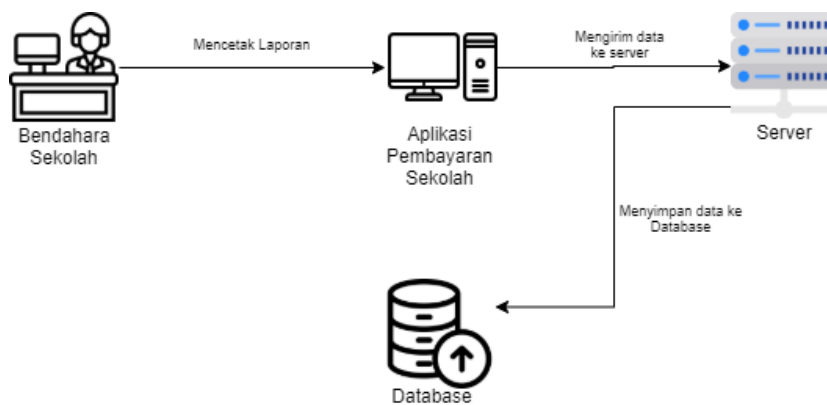
**Gambar 3.7 Proses Aplikasi Pembayaran Uang Sekolah**

Di aplikasi ini orang tua akan mengetahui detail tagihan dan akan membayar menggunakan aplikasi pembayaran uang sekolah dengan metode *payment gateway*. Dalam proses pembayaran ini orang tua siswa akan memilih apa yang ingin di bayar baik itu pembayaran rutin maupun pembayaran sekali bayar. Setelah itu orang tua akan memilih metode transaksi yang ingin digunakan. Transaksi ini akan dilanjutkan ke bank atau institusi keuangan yang berwenang seperti VISA, MasterCard, American Express, atau Union Pay. Informasi terkait transaksi akan disampaikan melalui koneksi internet ke sumber *payment gateway*. Bank atau institusi keuangan yang berwenang akan melakukan otorisasi terhadap transaksi yang dilakukan konsumen. Transaksi dapat ditolak jika terdapat indikasi kesalahan pembayaran atau data yang tidak tepat. Setelah mendapatkan otorisasi dari institusi keuangan berwenang, penyedia *payment gateway* akan mengirimkan pesan kepada sekolah mengenai berhasil atau tidaknya transaksi.



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Gambar 3.5 Proses Aplikasi Mencetak Laporan**

Pada proses ini bendahara akan membukakan aplikasi melalui web, setelah terbuka bendahara akan memilih menu laporan dan akan mencetak laporan yang dibutuhkan.



**Gambar 3.6 Proses Aplikasi Cek Status Pembayaran**

Saat bendahara ingin melihat status pembayaran siswa maka bendahara bisa langsung melihat dari aplikasi pembayaran uang sekolah versi *mobile*, sehingga bendahara dapat cek status pembayaran siswa yang ingin dilihat secara *real time*.

## 3.6 Perancangan

Perancangan adalah metode yang digunakan untuk merancang sistem yang telah di analisa dengan tujuan untuk memberikan kemudahan dan menyederhanakan suatu proses atau jalannya aliran data, perancangan terhadap model dan rancang bangun aplikasi.

Untuk fitur yang ditawarkan dalam aplikasi pembayaran uang sekolah ini yaitu:

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Pendaftaran Online

Sekolah yang ingin menggunakan aplikasi bisa langsung mendaftarkan sekolahnya ke aplikasi pembayaran uang sekolah dengan mengisi *form* yang sudah disediakan oleh aplikasi.

b. Daftar Tagihan

Orang tua dapat melihat detail tagihan rutin dan tagihan operasional anak dari awal masuk sekolah sampai tamat.

c. Riwayat Pembayaran

Orang tua dapat melihat detail riwayat pembayaran apa saja yang telah dibayarkan kepada pihak sekolah.

d. Pembayaran

Orang tua dapat melakukan pembayaran langsung di aplikasi dengan banyak metode pembayaran yang bisa dilakukan yaitu *Card Payment*, *Bank Transfer*, *Cardless Credit*, *Direct Debit*, *E-Wallet*, dan tersedia juga metode pembayaran ke Alfamart..

e. Notifikasi

Jika waktu pembayaran akan tiba, aplikasi akan memberikan notifikasi sebagai pengingat orang tua untuk segera melaksanakan pembayaran.

Adapun rancangan utama dalam aplikasi yaitu:

1. Perancangan *Database*

Merancang penyimpanan data.

2. Perancangan Struktur Menu

Merancang menu-menu pada aplikasi yang memiliki fungsi tertentu sesuai dengan tujuannya.

3. Perancangan *Interface* Aplikasi

Merancang tampilan antarmuka aplikasi dengan pengguna. Tampilan yang dibangun harus memberikan gambaran umum implementasi dari aplikasi yang telah dibuat.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 3.7 Implementasi

Implementasi sistem adalah sebuah tahapan dalam membuat atau menyusun perangkat lunak melalui proses *coding*. Dalam mengimplementasikan sistem dibutuhkan perangkat pendukung untuk membuat sistem. Perangkat yang dibutuhkan adalah *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak).

Perangkat yang diperlukan adalah:

#### 1. Perangkat keras

Tahap implementasi sistem menggunakan perangkat keras yang terdiri dari:

##### 1) Laptop

- a. *Processor* : AMD Ryzen 5 3555H
- b. *Memory* : 8192MB RAM
- c. *Hard disk* : 1250 GB

##### 2) Smartphone

- a. *Processor* : Snapdragon 636 1.8 Ghz
- b. *Memory* : 4 GB RAM
- c. *Internal* : 64 GB
- d. *OS* : Android 9.0 (Pie)

#### 2. Perangkat lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam tahap implementasi sistem terdiri dari:

- a. *Operating System* : Microsoft Windows 10
- b. *Web server* : Apache
- c. *Browser* : Google Chrome
- d. Bahasa Pemrograman : Java dan php
- e. *Tools* : Android Studio dan PHP Storm
- f. *DBMS* : MySQL

### 3.8 Pengujian

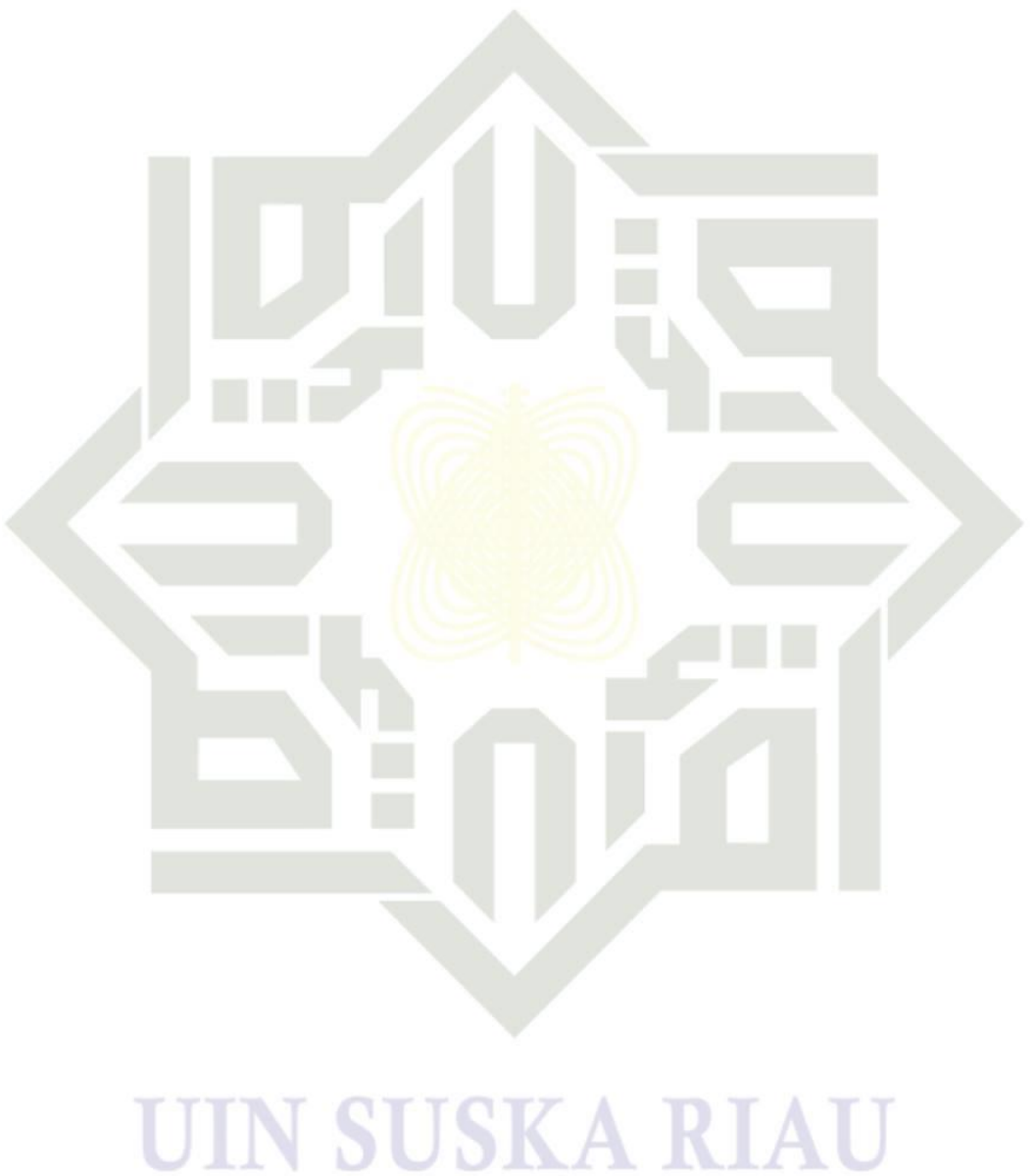
Pengujian adalah tahapan ketika sistem akan dijalankan, tahap ini bertujuan untuk menguji kelayakan dan fungsi sistem. Untuk mengetahui kelayakan dan



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

fungsi sistem tersebut maka akan dilakukan pengujian menggunakan pengujian *User Acceptance Test* (UAT) dan akan diujikan langsung kepada pengguna dalam pengimplementasian aplikasi pembayaran uang sekolah. Hasil dari tahapan ini, diharapkan agar sistem terhindar dari *error* dan kesalahan-kesalahan lainnya.





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB VI PENUTUP

### 6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya dalam penelitian ini maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi Pembayaran Uang Sekolah dapat membantu orang tua untuk melakukan pembayaran uang sekolah dan mendapatkan informasi pembayaran uang sekolah.
2. Aplikasi Pembayaran Uang Sekolah dapat membantu bendahara dalam melihat laporan pembayaran uang sekolah dan pencarian data pembayaran uang sekolah.
3. Berdasarkan pengujian UAT skor 80,75 % berada di kategori Sangat Baik sehingga dapat disimpulkan aplikasi sudah memenuhi kebutuhan yang diminta oleh pengguna Aplikasi Pembayaran Uang Sekolah.

### 6.2 Saran

Adapun beberapa saran untuk pengembangan aplikasi ini lebih lanjut guna pengembangan aplikasi yang lebih baik dari sebelumnya, yaitu sebagai berikut:

1. Aplikasi ini selanjutnya dapat dikembangkan menjadi aplikasi yang *multiplatform* sehingga dapat digunakan pada sistem operasi mana pun selain android.
2. Aplikasi lebih dinamis dalam pengolahan data siswa dan data pembayaran.

UIN SUSKA RIAU

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id. (2020, 5 April). Data Sekolah, Diakses pada 5 April 2020, dari <https://dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id/sp/2/086500>
- Dumas, M. (2013). *Fundamentals of Business Process Management*. Verlag Berlin Heidelberg: Springer Heidelberg New York Dordrecht London.
- Edo Susanto, 2018. (2018). Sistem Informasi Pembayaran SPP Berbasis Web Di MTS Baiturahman Beringin Taluk. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Hendraswara, F. A. (2016). *Perancangan Pemesanan Paket Wisata dengan Pembayaran Online Menggunakan Payment Gateway pada aplikasi Android ( Studi Kasus : CV Ambarawa Raya Travel Agent )*. (April).
- Hendrik Ika Dita Widia. (2017). Sistem Informasi Pembayaran Spp Pada Smk Pawyatan Daha 3 Kediri. *Simki-Techsain ISSN : XXXX-XXXX*, 01(05), 1–7.
- Idc.com. (2020, 5 April). Smartphone Market Share, Diakses pada 5 April 2020, dari <https://www.idc.com/promo/smartphone-market-share/os>
- Imam. (2015). Sistem Informasi Akuntansi Pendapatan Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) Pada SMU XYZ. *Evolusi*, 3(2), 1–4. <https://doi.org/10.2311/evo.v3i2.212>
- Maulidina, G. Y., Rasyid, A., & Aisah. (2015). *PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI ANDROID SEBAGAI LAYANAN MOBILE PAYMENT GATEWAY PADA SISTEM ONLINE PAYMENT POINT ( SOPP ) PDAM KABUPATEN MALANG*. 27–34.
- Muhammad Fikry, Yusra, I. A. (2015). *Analisa Dan Perancangan Berorientasi Objek*. Pekanbaru.
- Rustam, Y. W. A. (2017). Jurnal Informasi Volume VI No. 2/November/2014. *Perancangan Aplikasi Mobile Untuk Pemasaran Produk Dan Jasa Ke Berbagai Situs E-Commerce Di Indonesia*, VI(2), 88–99.
- Rossa A.S, M. S. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Pasar Buku Palasari.





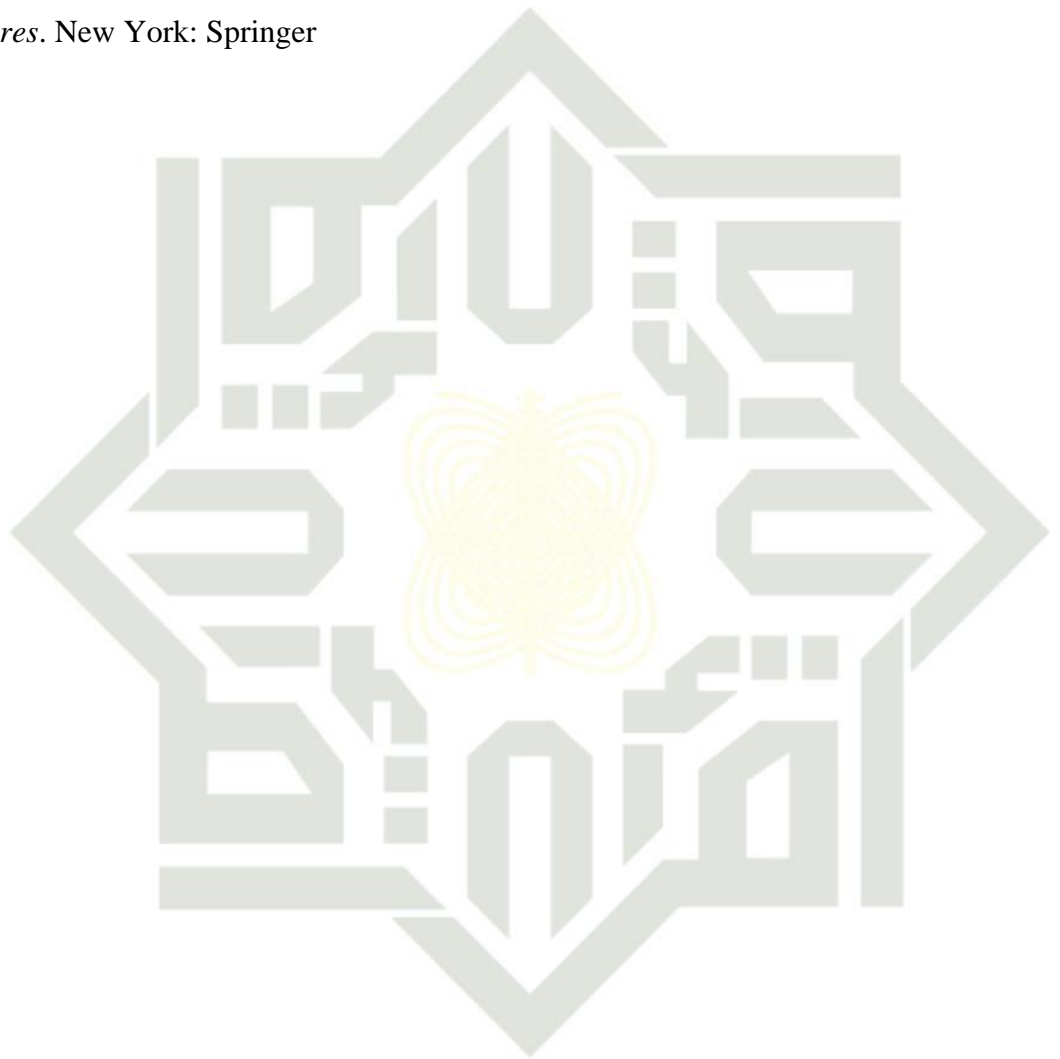
**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Saihudin. (2018). *Manajemen Institusi Pendidikan*. Retrieved from Penerbituawais@gmail.com

Tohari, H. (2014). *Analisis Serta Perancangan Sistem Informasi Melalui Pendekatan UML*. Yogyakarta.

Weske, M., 2007. *Business Process Management Concepts Languages, Architectures*. New York: Springer



UIN SUSKA RIAU



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN A

### LAMPIRAN A

Tanggal : 11 November 2019  
 Waktu : 10.00-10.30  
 Narasumber : Muhammad Ansari, S.Pd. I  
 Jabatan : Bendahara

Daftar pertanyaan wawancara ini berfungsi untuk menjawab rumusan masalah pada observasi Tugas Akhir yang berjudul "**Aplikasi Pembayaran Uang Sekolah Berbasis Android**" di Kota Payakumbuh. Berikut daftar pertanyaan wawancara dengan Bendahara bapak Muhammad Ansari, S.Pd. I di Sekolah IT Al-Fath:

1. Pertanyaan : Bagaimana proses pembayaran uang sekolah yang sedang berjalan saat ini di Sekolah IT Al-Fath ?

Jawaban : Di sekolah ini orang tua wajib membayar SPP paling lama yaitu tanggal 10 melalui transfer ke rekening bank sekolah dan bayar langsung ke sekolah masih dibolehkan, setelah dikirim bukti pembayaran akan dikirim melalui aplikasi whats app oleh orang tua siswa ke kontak bendahara, nanti bendahara akan mengecek untuk memverifikasi pembayaran dan akan di catat di laporan pembayaran uang sekolah siswa. Untuk kebutuhan selain SPP orang tua akan mentransfer ke bendahara dan bendahara akan memberikan uang ke siswa tersebut.

2. Pertanyaan : Siapa saja yang terlibat di dalam proses pembayaran uang sekolah?

Jawaban : Yang terlibat di dalam proses pembayaran uang sekolah ini adalah orang tua siswa dan bendahara.

3. Pertanyaan : Apa saja kendala dari proses pembayaran uang sekolah saat ini ?

Jawaban : Tunggakan dari orang tua siswa, di mana orang tua sering beralasan lupa dalam pembayaran. Untuk mengatasi masalah ini kami memberi peringatan kepada orang tua siswa melalui whats app dan telepon. Peringatan pertama seminggu setelah tanggal terakhir pembayaran lalu peringatan ke dua seminggu setelah

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

peringatan pertama, sampai nantinya peringatan ke empat, Jika masih belum bisa di lunasi maka siswa akan dipulangkan sementara ke orang tuanya.

4. Pertanyaan : Sistem pembayaran yang digunakan di Sekolah IT Al-Fath ini apakah tunai, *transfer*, *autodebet* ?

Jawaban : Sistem pembayaran yang digunakan saat ini adalah pembayaran secara transfer bank dan cash.

5. Pertanyaan : Berapa lama waktu yang dibutuhkan oleh bendahara untuk mengetahui rekapitulasi laporan pembayaran per bulannya ?

Jawaban : Waktu yang dibutuhkan tergantung dengan jumlah siswa tiap tahunnya kan berbeda-beda, tapi biasanya lima sampai enam hari waktu yang dibutuhkan.

6. Pertanyaan : Harapan sekolah jika pembayaran uang sekolah dikomputerisasi secara *online* seperti apa ?

Jawaban : Harapan dari Sekolah IT Al-Fath sendiri agar dapat membantu memudahkan orang tua siswa dalam membayar dan membantu bendahara dalam pembuatan laporan.

7. Pertanyaan : Apakah dalam pembayaran uang sekolah ini pernah terjadi kehilangan data pembayaran uang sekolah?

Jawaban : Jarang hilang, tapi membutuhkan usaha yang lebih untuk mencari data bukti pembayaran karena jumlah siswa yang cukup banyak.

Mengetahui,

Payakumbuh, 11 November 2019



(.....)



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tanggal : 11 November 2019  
 Waktu : 14.00-14.30  
 Narasumber : Letmi Satria A.Md  
 Jabatan : Bendahara

Daftar pertanyaan wawancara ini berfungsi untuk menjawab rumusan masalah pada observasi Tugas Akhir yang berjudul **“Aplikasi Pembayaran Uang Sekolah Berbasis Android”** di Kota Payakumbuh. Berikut daftar pertanyaan wawancara dengan Bendahara bapak Letmi Satria A.Md di Pondok Pesantren Syekh Ibrahim Harun:

1. Pertanyaan : Bagaimana proses pembayaran uang sekolah yang sedang berjalan saat ini di Pondok Pesantren Syekh Ibrahim Harun?

Jawaban : Kebanyakan anak atau orang tua siswa langsung datang ke ruang TU untuk melakukan pembayaran uang sekolah. Dan petugas TU mengisi tanggal pembayaran, tanda tangan petugas dan melakukan cap pada kartu iuran bulanan siswa. Kemudian petugas mengisi nama siswa, kelas dan tanggal pembayaran siswa yang melakukan pembayaran di buku besar (manual) . Setelah itu petugas mengembalikan kartu iuran bulanan kepada siswa.

2. Pertanyaan : Siapa saja yang terlibat di dalam proses pembayaran uang sekolah?

Jawaban : Yang terlibat di dalam proses pembayaran uang sekolah ini adalah orang tua siswa dan bendahara.

3. Pertanyaan : Apa saja kendala dari proses pembayaran uang sekolah saat ini ?

Jawaban : Kelemahan dari proses pembayaran uang sekolah saat ini adalah lama dalam melakukan pembayaran siswa butuh waktu 5-10 menit untuk menulis data siswa yang melakukan pembayaran di tiap tanggal pembayaran yang ditentukan. Dan petugas harus melihat lagi satu per satu siswa yang sudah melakukan pembayaran atau yang belum melakukan pembayaran di bulan kemarin.

4. Pertanyaan : Sistem pembayaran yang digunakan di Pondok Pesantren Syekh Ibrahim Harun ini apakah tunai, *transfer*, *autodebet* ?

Jawaban : Sistem pembayaran yang digunakan saat ini adalah pembayaran secara tunai



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Pertanyaan : Berapa lama waktu yang dibutuhkan oleh bendahara untuk mengetahui rekapitulasi laporan pembayaran per bulannya ?

Jawaban : Waktu yang dibutuhkan sekitar 1 minggu dari batas akhir pembayaran SPP.

6. Pertanyaan : Harapan sekolah jika pembayaran uang sekolah dikomputerisasi secara *online* seperti apa ?

Jawaban : Harapan dari Pondok Pesantren Syekh Ibrahim Harun sendiri agar dapat membantu meminimalisir waktu pendataan siswa yang melakukan pembayaran. Memudahkan mencari data siswa yang sudah membayarkan atau yang belum melakukan pembayaran.

7. Pertanyaan : Apakah dalam pembayaran uang sekolah ini pernah terjadi kehilangan data pembayaran uang sekolah?

Jawaban : Bukan hilang tetapi karna berkas yang terlalu banyak sehingga membutuhkan waktu dan tenaga untuk mencari data tersebut.

Mengetahui,

Payakumbuh, 11 November 2019



(L. F. M. S. ....)





### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tanggal : 21 November 2019  
 Waktu : 19.30-20.00  
 Narasumber : Nurahman

Daftar pertanyaan wawancara ini berfungsi untuk menjawab rumusan masalah pada observasi Tugas Akhir yang berjudul **"Aplikasi Pembayaran Uang Sekolah Berbasis Android"** di Kota Payakumbuh. Berikut daftar pertanyaan wawancara dengan orang tua siswa di Sekolah IT Al-Fath:

1. Pertanyaan : Bagaimana proses pembayaran uang sekolah yang sedang berjalan saat ini di Sekolah IT Al-Fath?

Jawaban : Setiap pembayaran uang bulanan sekolah dilakukan secara transfer ke rekening bank sekolah lalu dikonfirmasi kepada bendahara dengan cara mengirim foto bukti transaksi melalui aplikasi whats app. Bendahara akan memverifikasi pembayaran dari orang tua siswa. Selain itu pembayaran juga dapat dilakukan secara langsung dengan cara datang ke sekolah menemui bendahara sekolah.

2. Pertanyaan: Apa saja kendala dari proses pembayaran uang sekolah saat ini?

Jawaban : Kami membutuhkan transparansi dana dari pihak sekolah, selain itu juga tidak bisa melihat riwayat pembayaran SPP anaknya secara langsung

3. Pertanyaan: Sistem pembayaran yang digunakan di Sekolah IT Al-Fath ini apakah tunai, *transfer*, *autodebet*?

Jawaban : Sistem pembayaran yang digunakan saat ini adalah pembayaran secara tunai dan transfer.

4. Pertanyaan: Harapan orang tua jika pembayaran uang sekolah dikomputerisasi secara *mobile* seperti apa?

Jawaban : Harapan kami dengan adanya aplikasi tersebut, dapat mempermudah dalam pembayaran uang sekolah karena dapat dilakukan secara *mobile* sehingga tidak perlu datang ke bank atau sekolah.





### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Mengetahui,  
Payakumbuh, 21 November 2019

(.....)



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tanggal : 22 November 2019

Waktu : 15.30-16.00

Narasumber : Fitri Yanti

Daftar pertanyaan wawancara ini berfungsi untuk menjawab rumusan masalah pada observasi Tugas Akhir yang berjudul **"Aplikasi Pembayaran Uang Sekolah Berbasis Android"** di Kota Payakumbuh. Berikut daftar pertanyaan wawancara dengan orang tua siswa di Pondok Pesantren Syekh Ibrahim Harun:

1. Pertanyaan : Bagaimana proses pembayaran uang sekolah yang sedang berjalan saat ini di Pondok Pesantren Syekh Ibrahim Harun?

Jawaban : Setiap pembayaran uang bulanan sekolah dilakukan secara langsung dengan cara datang ke sekolah menemui bendahara sekolah.

2. Pertanyaan : Apa saja kendala dari proses pembayaran uang sekolah saat ini?

Jawaban : Kurangnya media informasi tentang pengumuman mengenai pembayaran uang sekolah karena informasi tersebut hanya disampaikan kepada siswa.

3. Pertanyaan : Sistem pembayaran yang digunakan di Pondok Pesantren Syekh Ibrahim Harun ini apakah tunai, *transfer*, *autodebet*?


Jawaban : Sistem pembayaran yang digunakan saat ini adalah pembayaran secara tunai.

4. Pertanyaan : Harapan orang tua jika pembayaran uang sekolah dikomputerisasi secara *mobile* seperti apa?

Jawaban : Harapan kami dengan adanya aplikasi tersebut, dapat mempermudah dalam pembayaran uang sekolah karena tidak perlu datang langsung ke sekolah, sehingga lebih efektif dan efisien.

Mengetahui,

Payakumbuh, 22 November 2019

  
(.....)

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN B

### LAPORAN PEMBAYARAN UANG SEKOLAH DI IT

### AL-FATH

KELAS X						
NO	NAMA	UANG MASUK	IKW/ DESEMBER	RAPORT	TOTAL	KET
1	ABDILLAH HIFZUL QALBI	300.000	1.150.000	56.700	1.506.700	LUNAS
2	AKHSAN FADHELL	-	1.400.000	56.700	1.456.700	
3	IOBAL ALFARI-ZEL	-	-	56.700	1.206.700	
4	M. NADIE SAID	-	1.150.000	56.700	1.206.700	
5	M. FADHIL ARRIDHA	-	1.150.000	56.700	1.206.700	
6	M. HAMDAN HIDAYAT	-	2.700.000	56.700	2.756.700	
7	M. JUNDY FADHILLAH (TKSS)	-	1.150.000	56.700	1.206.700	
8	RAKA CAHAYA PRAKASA N	-	1.000.000	56.700	1.056.700	
9	ANNASIR (TKSS)	-	1.350.000	56.700	1.406.700	
10	AVANDA DE VIT	2.800.000	2.700.000	56.700	5.556.700	
11	FARIHAN FEBRIAN (TKSS)	-	1.350.000	56.700	1.406.700	
12	M. RHIDO PRIMA N (TKSS)	-	350.000	56.700	406.700	
13	MARZALIL MUTTAQIN (TKSS)	-	-	56.700	56.700	
14	MUHAMMAD ZAFRAN (TKSS)	-	1.150.000	56.700	1.206.700	
15	ADHIGANA FIRIATULLAH	-	1.000.000	56.700	5.456.700	
16	ALVIN MAULANA ALDIAN (TKSS)	4.400.000	2.300.000	56.700	2.356.700	
17	IBGI FAHREZA PUTRA	-	3.000.000	56.700	3.056.700	
18	MUHAMMAD ARRAYAN FIKRI	-	1.150.000	56.700	1.206.700	
19	YAZID MAHDI	4.800.000	3.650.000	56.700	8.506.700	
20	M. AKHDANUL ALBAR (TKSS)	-	1.350.000	56.700	1.406.700	
21	RAFI FARIGA HATIZ (TKSS)	-	-	56.700	56.700	
22	M. RHIDO (TKSS)	-	1.600.000	56.700	4.906.700	
23	M. RAYHAN EFENDI	3.250.000	-	56.700	56.700	
24	RAKHA MARDIYAH FAUZI	-	-	56.700	56.700	
25	M. ROFTI ABDUL HALIM (TKSS)	-	-	56.700	6.606.700	
26	RAHMAT ZIKRI	5.800.000	750.000	56.700	3.556.700	
27	SAHIBUL MUNADA	2.900.000	600.000	56.700	956.700	
28	M. HAFIDZ RAHMAN	-	900.000	56.700	2.456.700	
29	M. ALFARIZI	-	2.400.000	56.700	656.700	
30	ANANDA SULTON	-	600.000	56.700	700.000	
31	DANIL MURSAL	-	700.000	-	1.406.700	
32	FARRAS FATHIN NAUFAL (TKSS)	-	1.350.000	56.700	3.806.700	
33	LUTFAN MAHMUDA	3.000.000	750.000	56.700	1.406.700	
34	IMAM AFILI (TKSS)	-	1.350.000	56.700	-	LUNAS
35	ARYA DAVIDSON	-	-	56.700	9.456.700	
36	HUSNIL FAJRI	4.800.000	4.600.000	56.700	906.700	
37	NUGIE ADEATNA	-	850.000	-	1.350.000	
38	M. HUDA AL HAKIM	-	1.350.000	56.700	56.700	
39	LUTHFI EL HADI	-	-	56.700	56.700	
		12.050.000	46.350.000	1.927.800	80.827.800	

Confidential

05/12/2019





### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN C

### USER ACCEPTANCE TEST

#### KUISIONER HASIL PENGUJIAN (USER ACCEPTANCE TEST) APLIKASI PEMBAYARAN UANG SEKOLAH

Nama : DASKUL FAUZI M.Pd.  
 Alamat : JLN. GUNUNG BUNCSU PYIC TIMUR.  
 No. HP : 085375669013.

#### Petunjuk Pengujian

Berikut terdapat beberapa pertanyaan, pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada alternatif kotak yang tersedia!

No	Pertanyaan	SS	S	CS	TS	STS
1	Tampilan pada aplikasi pembayaran uang sekolah mudah untuk dipahami	✓				
2	Menu yang terdapat pada aplikasi pembayaran uang sekolah sudah sesuai dengan fungsinya		✓			
3	Posisi atau tata letak tombol dan gambar pada aplikasi sudah sesuai		✓			
4	Aplikasi pembayaran uang sekolah dapat membantu sekolah/orang tua dalam memenuhi kebutuhan	✓				
5	Proses melakukan pembayaran mudah untuk dipahami		✓			
6	Menu pada aplikasi ini mudah untuk dipahami		✓			
7	Transparansi dana pada aplikasi ini jelas		✓			
8	Riwayat transaksi dan bukti transaksi dapat meningkatkan kepercayaan sekolah dan orang tua pada aplikasi ini	✓				

Keterangan:

SS=Sangat Setuju, S=Setuju, N=Netral, TS=Tidak Setuju, STS=Sangat Tidak Setuju



Tanda Tangan

DASKUL FAUZI M.Pd.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### KUISIONER HASIL PENGUJIAN (USER ACCEPTANCE TEST) APLIKASI PEMBAYARAN UANG SEKOLAH

Nama	: SAFRI Z AL
Alamat	: Jl. Soekarno Hatta, RYK Barat
No. HP	: 0853 6002 8427

#### Petunjuk Pengujian

Berikut terdapat beberapa pertanyaan, pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada alternatif kotak yang tersedia!

No	Pertanyaan	SS	S	CS	TS	STS
1	Tampilan pada aplikasi pembayaran uang sekolah mudah untuk dipahami	✓				
2	Menu yang terdapat pada aplikasi pembayaran uang sekolah sudah sesuai dengan fungsinya	✓				
3	Posisi atau tata letak tombol dan gambar pada aplikasi sudah sesuai	✓				
4	Aplikasi pembayaran uang sekolah dapat membantu sekolah/orang tua dalam memenuhi kebutuhan	✓				
5	Proses melakukan pembayaran mudah untuk dipahami	✓				
6	Menu pada aplikasi ini mudah untuk dipahami	✓				
7	Transparansi dana pada aplikasi ini jelas	✓				
8	Riwayat transaksi dan bukti transaksi dapat meningkatkan kepercayaan sekolah dan orang tua pada aplikasi ini	✓				

Keterangan:

SS=Sangat Setuju, S=Setuju, N=Netral, TS=Tidak Setuju, STS=Sangat Tidak Setuju

Tanda Tangan






### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### KUISIONER HASIL PENGUJIAN (USER ACCEPTANCE TEST) APLIKASI PEMBAYARAN UANG SEKOLAH

Nama	: Asnat
Alamat	: Tigat
No. HP	: 08137226120

#### Petunjuk Pengujian

Berikut terdapat beberapa pertanyaan, pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada alternatif kotak yang tersedia!

No	Pertanyaan	SS	S	CS	TS	STS
1	Tampilan pada aplikasi pembayaran uang sekolah mudah untuk dipahami	✓				
2	Menu yang terdapat pada aplikasi pembayaran uang sekolah sudah sesuai dengan fungsinya		✓			
3	Posisi atau tata letak tombol dan gambar pada aplikasi sudah sesuai	✓				
4	Aplikasi pembayaran uang sekolah dapat membantu sekolah/orang tua dalam memenuhi kebutuhan		✓			
5	Proses melakukan pembayaran mudah untuk dipahami		✓			
6	Menu pada aplikasi ini mudah untuk dipahami	✓				
7	Transparansi dana pada aplikasi ini jelas	✓				
8	Riwayat transaksi dan bukti transaksi dapat meningkatkan kepercayaan sekolah dan orang tua pada aplikasi ini	✓				

Keterangan:

SS=Sangat Setuju, S=Setuju, N=Netral, TS=Tidak Setuju, STS=Sangat Tidak Setuju

Tanda Tangan





### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### KUISIONER HASIL PENGUJIAN (USER ACCEPTANCE TEST) APLIKASI PEMBAYARAN UANG SEKOLAH

Nama	: Fitri Yanti
Alamat	: Payakumbuh Timur
No. HP	: 085375954852

#### Petunjuk Pengujian

Berikut terdapat beberapa pertanyaan, pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada alternatif kotak yang tersedia!

No	Pertanyaan	SS	S	CS	TS	STS
1	Tampilan pada aplikasi pembayaran uang sekolah mudah untuk dipahami			✓		
2	Menu yang terdapat pada aplikasi pembayaran uang sekolah sudah sesuai dengan fungsinya		✓			
3	Posisi atau tata letak tombol dan gambar pada aplikasi sudah sesuai		✓			
4	Aplikasi pembayaran uang sekolah dapat membantu sekolah/orang tua dalam memenuhi kebutuhan		✓			
5	Proses melakukan pembayaran mudah untuk dipahami		✓			
6	Menu pada aplikasi ini mudah untuk dipahami	✓				
7	Transparansi dana pada aplikasi ini jelas			✓		
8	Riwayat transaksi dan bukti transaksi dapat meningkatkan kepercayaan sekolah dan orang tua pada aplikasi ini		✓			

Keterangan:

SS=Sangat Setuju, S=Setuju, N=Netral, TS=Tidak Setuju, STS=Sangat Tidak Setuju

Tanda Tangan

UIN SUSKA RIAU



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### KUISIONER HASIL PENGUJIAN (USER ACCEPTANCE TEST) APLIKASI PEMBAYARAN UANG SEKOLAH

Nama	: DARAFIF
Alamat	: KEL. TIARAK
No. HP	:

#### Petunjuk Pengujian

Berikut terdapat beberapa pertanyaan, pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada alternatif kotak yang tersedia!

No	Pertanyaan	SS	S	CS	TS	STS
1	Tampilan pada aplikasi pembayaran uang sekolah mudah untuk dipahami		✓			
2	Menu yang terdapat pada aplikasi pembayaran uang sekolah sudah sesuai dengan fungsinya		✓			
3	Posisi atau tata letak tombol dan gambar pada aplikasi sudah sesuai			✓		
4	Aplikasi pembayaran uang sekolah dapat membantu sekolah/orang tua dalam memenuhi kebutuhan			✓		
5	Proses melakukan pembayaran mudah untuk dipahami		✓			
6	Menu pada aplikasi ini mudah untuk dipahami			✓		
7	Transparansi dana pada aplikasi ini jelas	✓				
8	Riwayat transaksi dan bukti transaksi dapat meningkatkan kepercayaan sekolah dan orang tua pada aplikasi ini		✓			

Keterangan:

SS=Sangat Setuju, S=Setuju, N=Netral, TS=Tidak Setuju, STS=Sangat Tidak Setuju

Tanda Tangan

UIN SUSKA RIAU



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### KUISIONER HASIL PENGUJIAN (USER ACCEPTANCE TEST) APLIKASI PEMBAYARAN UANG SEKOLAH

Nama	: Aidi Akbar
Alamat	: Lubuk baru
No. HP	: 082387041697

#### Petunjuk Pengujian

Berikut terdapat beberapa pertanyaan, pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada alternatif kotak yang tersedia!

No	Pertanyaan	SS	S	CS	TS	STS
1	Tampilan pada aplikasi pembayaran uang sekolah mudah untuk dipahami		✓			
2	Menu yang terdapat pada aplikasi pembayaran uang sekolah sudah sesuai dengan fungsinya			✓		
3	Posisi atau tata letak tombol dan gambar pada aplikasi sudah sesuai	✓				
4	Aplikasi pembayaran uang sekolah dapat membantu sekolah/orang tua dalam memenuhi kebutuhan		✓			
5	Proses melakukan pembayaran mudah untuk dipahami			✓		
6	Menu pada aplikasi ini mudah untuk dipahami	✓				
7	Transparansi dana pada aplikasi ini jelas		✓			
8	Riwayat transaksi dan bukti transaksi dapat meningkatkan kepercayaan sekolah dan orang tua pada aplikasi ini		✓			

Keterangan:

SS=Sangat Setuju, S=Setuju, N=Netral, TS=Tidak Setuju, STS=Sangat Tidak Setuju

Tanda Tangan

  
AIDI AKBAR





### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### KUISIONER HASIL PENGUJIAN (USER ACCEPTANCE TEST) APLIKASI PEMBAYARAN UANG SEKOLAH

Nama	: Ovi Medina
Alamat	: Jl. Jenderal Sudirman no. 111
No. HP	: 8911 822 2002

#### Petunjuk Pengujian

Berikut terdapat beberapa pertanyaan, pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada alternatif kotak yang tersedia!

No	Pertanyaan	SS	S	CS	TS	STS
1	Tampilan pada aplikasi pembayaran uang sekolah mudah untuk dipahami		✓			
2	Menu yang terdapat pada aplikasi pembayaran uang sekolah sudah sesuai dengan fungsinya			✓		
3	Posisi atau tata letak tombol dan gambar pada aplikasi sudah sesuai		✓			
4	Aplikasi pembayaran uang sekolah dapat membantu sekolah/orang tua dalam memenuhi kebutuhan	✓				
5	Proses melakukan pembayaran mudah untuk dipahami			✓		
6	Menu pada aplikasi ini mudah untuk dipahami			✓		
7	Transparansi dana pada aplikasi ini jelas		✓			
8	Riwayat transaksi dan bukti transaksi dapat meningkatkan kepercayaan sekolah dan orang tua pada aplikasi ini		✓			

Keterangan:

SS=Sangat Setuju, S=Setuju, N=Netral, TS=Tidak Setuju, STS=Sangat Tidak Setuju

Tanda Tangan

  
Ovi Medina



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### KUISIONER HASIL PENGUJIAN (USER ACCEPTANCE TEST) APLIKASI PEMBAYARAN UANG SEKOLAH

Nama	: Mahiratul Husna Alqri
Alamat	: Pekanbaru
No. HP	: 0821 7235 2925

#### Petunjuk Pengujian

Berikut terdapat beberapa pertanyaan, pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada alternatif kotak yang tersedia!

No	Pertanyaan	SS	S	CS	TS	STS
1	Tampilan pada aplikasi pembayaran uang sekolah mudah untuk dipahami		✓			
2	Menu yang terdapat pada aplikasi pembayaran uang sekolah sudah sesuai dengan fungsinya		✓			
3	Posisi atau tata letak tombol dan gambar pada aplikasi sudah sesuai			✓		
4	Aplikasi pembayaran uang sekolah dapat membantu sekolah/orang tua dalam memenuhi kebutuhan	✓				
5	Proses melakukan pembayaran mudah untuk dipahami		✓			
6	Menu pada aplikasi ini mudah untuk dipahami			✓		
7	Transparansi dana pada aplikasi ini jelas		✓			
8	Riwayat transaksi dan bukti transaksi dapat meningkatkan kepercayaan sekolah dan orang tua pada aplikasi ini		✓			

Keterangan:

SS=Sangat Setuju, S=Setuju, N=Netral, TS=Tidak Setuju, STS=Sangat Tidak Setuju

Tanda Tangan



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### KUISIONER HASIL PENGUJIAN (USER ACCEPTANCE TEST)

#### APLIKASI PEMBAYARAN UANG SEKOLAH

Nama : NILA SARI PUTRI  
 Alamat : Pakan Salasa  
 No. HP : 082170276838

#### Petunjuk Pengujian

Berikut terdapat beberapa pertanyaan, pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada alternatif kotak yang tersedia!

No	Pertanyaan	SS	S	CS	TS	STS
1	Tampilan pada aplikasi pembayaran uang sekolah mudah untuk dipahami		✓			
2	Menu yang terdapat pada aplikasi pembayaran uang sekolah sudah sesuai dengan fungsinya		✓			
3	Posisi atau tata letak tombol dan gambar pada aplikasi sudah sesuai		✓			
4	Aplikasi pembayaran uang sekolah dapat membantu sekolah/orang tua dalam memenuhi kebutuhan			✓		
5	Proses melakukan pembayaran mudah untuk dipahami			✓		
6	Menu pada aplikasi ini mudah untuk dipahami		✓			
7	Transparansi dana pada aplikasi ini jelas		✓			
8	Riwayat transaksi dan bukti transaksi dapat meningkatkan kepercayaan sekolah dan orang tua pada aplikasi ini		✓			

Keterangan:

SS=Sangat Setuju, S=Setuju, N=Netral, TS=Tidak Setuju, STS=Sangat Tidak Setuju

Tanda Tangan

*Nilasari*  
 NILA SARI PUTRI

UIN SUSKA RIAU





### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### KUISIONER HASIL PENGUJIAN (USER ACCEPTANCE TEST) APLIKASI PEMBAYARAN UANG SEKOLAH

Nama : Dane Dea Gunesha  
 Alamat : Labuah Basah, Kota payakumbuh  
 No. HP : 088 222 000 895

#### Petunjuk Pengujian


Berikut terdapat beberapa pertanyaan, pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada alternatif kotak yang tersedia!

No	Pertanyaan	SS	S	CS	TS	STS
1	Tampilan pada aplikasi pembayaran uang sekolah mudah untuk dipahami		✓			
2	Menu yang terdapat pada aplikasi pembayaran uang sekolah sudah sesuai dengan fungsinya		✓			
3	Posisi atau tata letak tombol dan gambar pada aplikasi sudah sesuai		✓			
4	Aplikasi pembayaran uang sekolah dapat membantu sekolah/orang tua dalam memenuhi kebutuhan			✓		
5	Proses melakukan pembayaran mudah untuk dipahami		✓			
6	Menu pada aplikasi ini mudah untuk dipahami		✓			
7	Transparansi dana pada aplikasi ini jelas		✓			
8	Riwayat transaksi dan bukti transaksi dapat meningkatkan kepercayaan sekolah dan orang tua pada aplikasi ini		✓			

Keterangan:

SS=Sangat Setuju, S=Setuju, N=Netral, TS=Tidak Setuju, STS=Sangat Tidak Setuju

Tanda Tangan

  
 Dane Dea Gunesha

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****Informasi Personal**

Nama : Muhammad Rizky Asyari  
 Tempat/Tanggal Lahir : Payakumbuh, 15 September 1997  
 Jenis Kelamin : Laki-laki  
 Agama : Islam  
 Tinggi Badan : 155 cm  
 Kewarganegaraan : Indonesia  
 Alamat : Jalan Gunung Bungsu, Tiakar, Payakumbuh  
 E-mail : muhammad.rizky.asyari@students.uin-suska.ac.id

**Informasi Pendidikan**

Tahun 2004-2005 : TK ISLAM IPHI  
 Tahun 2005-2010 : SD 07 BALAI BATIMAH TIAKAR  
 Tahun 2010-2012 : MTSN KOTA PAYAKUMBUH  
 Tahun 2012-2015 : SMA N 2 KOTA PAYAKUMBUH  
 Tahun 2015-2021 : S1 Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau